

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game ular tangga merupakan salah satu jenis permainan papan klasik yang biasa dimainkan oleh beberapa orang dengan tujuan mencapai kotak akhir di ujung papan permainan. Permainan ini menggabungkan strategi dan keberuntungan, dimana para pemain melempar dadu untuk menentukan langkah yang akan diambil dan memilih apakah akan maju atau mundur di papan permainan. Meskipun pemain dapat merencanakan langkahnya, keberuntungan tetap memegang peranan penting dalam permainan ini. Permainan ular tangga yang mengandalkan strategi dengan keberuntungan ini telah menjadi populer di seluruh dunia dan sering dimainkan oleh orang dewasa maupun anak-anak. Untuk menambah tantangan dan strategi, permainan ini telah dimodifikasi dengan menggunakan kartu skill strategi.

Dalam permainan ini, para pemain tidak hanya melempar dadu untuk maju, tetapi juga memegang kartu skill strategi yang dapat membantu mereka maju atau menghalangi lawan. Setiap kartu skill strategi memiliki efek yang berbeda, seperti membuat jebakan ular, membuat tangga, atau bahkan membuat pemain lain mundur beberapa langkah. Oleh karena itu, para pemain harus menggunakan kartu-kartu ini dengan bijak agar dapat memenangkan permainan. Hal ini memberikan dimensi baru pada permainan ular tangga yang sebelumnya hanya bergantung pada faktor keberuntungan.

Penelitian sebelumnya oleh Muhammad Ilham Nur Isra pada 2018 telah membuka tahapan awal pengembangan game ular tangga baru dengan menempatkan unsur strategi di dalamnya. Beberapa tahapan pengembangan dilakukan untuk memahami kebutuhan dan keinginan internal pada game tersebut, termasuk pre-production, production, testing, dan post-production. Hasil yang didapat adalah playtester dewasa yang tertarik pada game ular tangga bergenre strategi tersebut. Meskipun demikian, kebutuhan masyarakat pada game saat ini lebih cenderung pada game berbasis online yang mudah diakses dan dimainkan di mana saja. Oleh karena itu, Somandaru Aji Cakrayudha melanjutkan pengembangan game ular tangga strategi dengan mengubah GDD dari game offline menjadi game online pada tahun 2019. Dari hasil penelitian, terbukti bahwa game ular tangga bergenre strategi lebih diminati untuk dibuatkan secara online. Hal ini menjadi latar belakang skripsi yang meneliti pengembangan game ular tangga bergenre strategi online.

Pengembangan *game* ular tangga bergenre strategi berlanjut pada tahap pembuatan Construct 2 menggunakan *game engine* Construct 2 oleh wahyu

firmansyah (2018) agar dapat diimplementasikan kedalam permainan digital. Pada tahap ini hasil *production* dan *testing* dari pengembangan *game* ular tangga bergenre strategi berhasil dibuat kedalam bentuk digital dan dapat dimainkan secara *offline*.

Kemudian, pengembangan dilanjutkan oleh Putra Nanda Kurniawan pada tahun 2019 dengan mengembangkan *game* yang dapat dimainkan secara online multiplayer dengan menggunakan Construct 2, Photon, dan Firebase sebagai *game backend service*.

Namun, pada pengembangan *game* ini, fokus masih terlalu berorientasi pada *gameplay*, aturan, dan platform *game* sehingga membuat pengembang lupa pada aspek penting lainnya, yaitu grafis yang menarik dan estetika. Dalam penelitian Putra Nanda Kurniawan (2019), sudah ada beberapa aset yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan *game* agar dapat dimainkan secara digital. Pengembangan aset sementara pun dibuat kembali Oleh Wito Gusti Ando dengan (20) menjadi aset 2D grafis static. Dikarenakan aset 2D ini statis diperlukan adanya pergerakan animasi agar grafis lebih menarik disertai dengan efek suara yang yang cocok.

Aset animasi dan efek suara merupakan salah satu elemen penting dalam pembuatan sebuah *game* karena keduanya dapat memengaruhi pengalaman bermain dan persepsi pemain terhadap *game* tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Cox, T. J., & Firth, A. (2018) penggunaan suara yang tepat dalam permainan dapat secara signifikan meningkatkan tingkat imersi pemain dan menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan memuaskan. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Haqiqi et al. (2020) menunjukkan bahwa animasi dalam *game mobile* memiliki pengaruh positif terhadap sikap dan emosi pemain. Dalam penelitian tersebut, pemain yang bermain *game* dengan animasi yang lebih baik menunjukkan sikap dan emosi yang lebih positif daripada pemain yang bermain *game* dengan animasi yang buruk. Oleh karena itu, memperhatikan kualitas aset animasi dan efek suara dalam pembuatan *game* sangat penting untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih baik dan memuaskan bagi pemain.

Berdasarkan gambaran dan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pembuatan aset Animasi 2D grafis dan Efek Suara *Game Ular Tangga* Bergenre Strategi”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas. Identifikasi masalah yang di dapat adalah aset yang sudah ada sekarang masih berbentuk 2D statis dan belum ada efek suara di dalam *game* yang membuat kurangnya kenyamanan dan pengalaman yang baik pada pemain.

1.3. Batasan Masalah

1. Pembuatan tugas akhir ini hanya akan berfokus pada pembuatan aset animasi 2D grafis *inside the game* ular tangga bergenre strategi,
2. Pembuatan efek suara juga hanya meliputi yang ada didalam *game* saja bukan background music atau bukan yang diluar *gameplay*. Yang dimaksud dengan *inside the game* pada skripsi ini adalah bagian yang berhubungan dengan *gameplay*. contoh pada permainan *magic chess mobile legends* bang-bang *inside the game* meliputi karakter, bar poin, efek suara dan lain-lain.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan aset animasi dan efek suara *inside the game* untuk game ular tangga bergenre strategi.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dibuat nantinya akan digunakan sebagai aset animasi dan efek suara pada game ular tangga bergenre strategi.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, untuk mempermudah dalam penyusunan, penulis membaginya dalam beberapa bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang gambaran skripsi secara umum. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang teori-teori pendukung dalam pembuatan Design Grafis game ular tangga bergenre strategi. Penjelasan akan disampaikan pada bagian tinjauan pustaka dan ladsan teori.

BAB III : METODE PENELITIAN

Memberikan penjelasan tentang prosedur terkait penelitian.

BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Memberikan penjelasan tentang data hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP KESIMPULAN

Memberikan Penjelasan tentang kesimpulan dan saran.